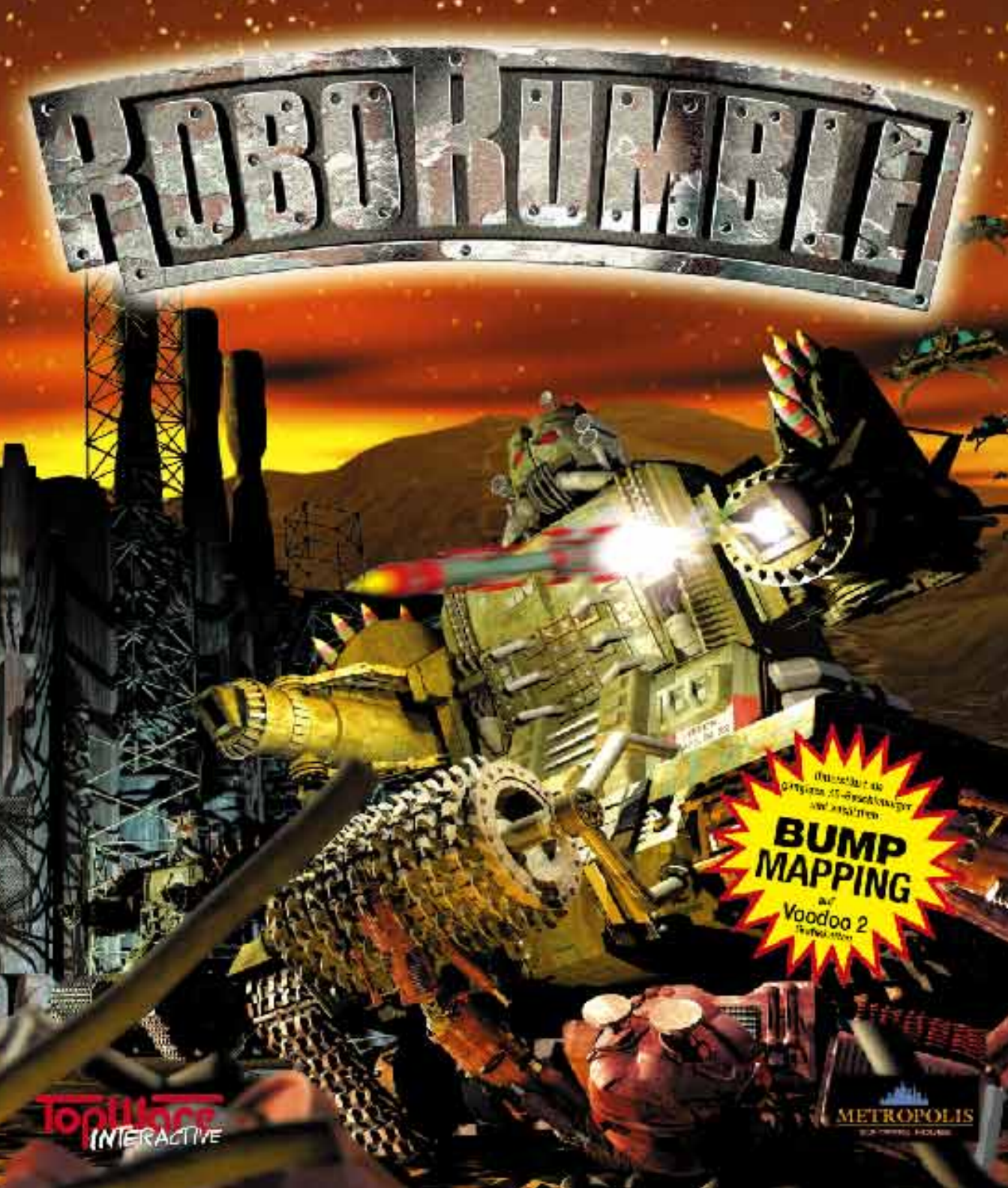

KOBO KUMBIE
BUMP MAPPING
Voodoo 2
TopWare INTERACTIVE
METROPOLIS

EPILEPSIE WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmte Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfällen oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

© 1998 by TopWare CD-Service AG, Alle Rechte vorbehalten

Inhalt

Lizenzbestimmungen 4
Über das Spiel 6
Wie alles begann 6
Systemanforderungen 7
Installation 8
Spielstart 9
Bedienung des Spiels 10
Dialogscreen 10
Beauftragte des Präsidenten 11

Personen der „Firepower"- Seite
Anführer 11
Berater 12
Spion 12
Professor 13
Robo-Assistent 13

Personen der „Brainpower"- Seite
Anführer 14
Berater 14
Spion 14
Professor 15
Robo-Assistent 15

Spieleinstellungen 16
Einarmiger Bandit 18
Konstruktions-Screen 20

Chassis
Chassis der „Firepower"- Seite
2-Bein, Schweres 4-Bein 22
Känguruh, Raupe 23
4-Rad, Amphibium 24
Propeller, Schnecke 25

Chassis der „Brainpower“-Seite
2-Bein, Teleporter 26
Jet-Pack, Spinne 27
Jet-Car, Luftkissen 28
Antigraviton, Kubus 29

Waffensysteme
Waffen der „Firepower“-Seite
MG. Raketenwerfer 30
Zielsuchende Rakete, Minenleger 31
Oiler, Magneton 36
Kraftfeld, Nuke 37

Waffen der „Brainpower“-Seite
Laser, Pulse Gun 38
Eraser, Buzzer 39
Nitrogranate, Disturber 40
Wirbelwind, Infector 41

Booster 42
Die Schlachtfelder 44
Erste Schritte 45
Steuerung der Kamera 50
Mehrspieler - Modus 51
Tastaturbelegung 54
Antworten auf häufig gestellte Fragen 56
Technischer Support 58
Credits 59
Notizen 61

© 1998 TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder juristischer Person) und der TopWare CD-Service AG für das in diesem Handbuch beschriebene Softwareprodukt. Das Softwareprodukt umfaßt Computersoftware, sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und "online" oder elektronische Dokumentation ("SOFTWAREPRODUKT"). Indem Sie das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Vertrags gebunden zu sein

SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt, als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizensiert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG

Dieser Vertrag räumt Ihnen die folgenden Rechte ein:

Anwendungssoftware: Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS für dasselbe Betriebssystem auf einem einzelnen Computer zu installieren und zu verwenden. Der primäre Benutzer des Computers, auf dem das SOFTWAREPRODUKT installiert ist, ist berechtigt, eine zweite Kopie für die ausschließliche Verwendung durch ihn selbst auf einem tragbaren Computer anzufertigen.

Speicherung/Netzwerkverwendung: Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z. B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden Computer, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von der Speichervorrichtung aus installiert oder ausgeführt wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder an mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

2. BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.

Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software: Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" gekennzeichnet ist, sind Sie, ungeachtet anderer Abschnitte dieses Vertrags, nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

Beschränkungen im Hinblick auf Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Dekompilierung und Disassemblierung: Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

Vermietung: Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT gegen Entgeld zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

Serviceleistungen: TopWare bietet Ihnen möglicherweise Serviceleistungen in Verbindung mit diesem SOFTWAREPRODUKT. Die Serviceleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen, die im Benutzerhandbuch, der "Online"-Dokumentation und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Serviceleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden.

Übertragung der Software: Sie sind berechtigt, alle Ihre Rechte aus diesem Vertrag dauerhaft zu übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien zurück, Sie übertragen das vollständige SOFTWAREPRODUKT einschließlich aller Komponenten, der Medien und des gedruckten Materials, aller Updates, dieses Vertrags und der Empfänger stimmt den Bedingungen dieses Vertrags zu.

Kündigung: Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen Vertrag zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Vertrags verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. URHEBERRECHT.

Eigentum und Urheberrecht an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und "Applets", die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Das SOFTWAREPRODUKT ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsbestimmungen geschützt. Aus diesem Grund sind Sie verpflichtet, das SOFTWAREPRODUKT wie jedes andere durch das Urheberrecht geschützte Material zu behandeln, mit der Ausnahme, daß Sie berechtigt sind, das SOFTWAREPRODUKT auf einem einzelnen Computer zu installieren, vorausgesetzt, Sie bewahren das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke auf. Sie sind nicht berechtigt, das das SOFTWAREPRODUKT begleitende gedruckte Material zu vervielfältigen.

Über das Spiel

ROBORUMBLE ist ein Action-Strategiespiel in Echtzeit, das nicht nur durch seine ausgezeichnete Präsentation, sondern auch durch seine Komplexität bei gleichzeitiger einfacher Bedienung beeindruckt. Komplexität heißt in diesem Fall, daß durch die Kombination von drei Einzelkomponenten (Chassis, Waffe und Booster) zu einer Einheit Hunderte von verschieden Robos erstellt werden können.

Jede Gruppe von Einzelkomponenten enthält acht (Booster neun) verschiedene Module mit spezifischen Eigenschaften. Durch das modulare System benötigen Sie nur Kenntnisse über die 25 Einzelkomponenten, und nicht über jeden einzelnen Robo, was die Lernphase wesentlich verkürzt.

Wie alles begann

Wir schreiben das Jahr 2082. Die Besiedelung des Mars hat sich als Fehlschlag erwiesen. Die letzten menschlichen Kolonisten werden evakuiert, noch bevor das Terraforming abgeschlossen ist. UN-Truppen überwachen die Operation.

Am 21.Oktober macht eine Militärpatrouille eine ungewöhnliche Entdeckung: Bei einem Erkundungsflug entdecken sie die Überreste einer von Außerirdischen errichteten Riesenkanone, die auf die Erde ausgerichtet ist. Weitere Forschungen ergeben, daß die Außerirdischen innerhalb eines Jahres zurückkehren werden. Außerdem erhärtet sich der Verdacht, daß sie dann die Waffe abfeuern würden, was für die Erde verheerende Folgen hätte.

Die Erde beginnt sich auf einen Krieg vorzubereiten.

Die beiden führenden Waffenhersteller der Welt buhlen um den lukrativsten Großauftrag ihrer Geschichte, denn es geht darum, die Armeen der Erde mit modernster Kriegstechnologie auszustatten. Der Präsident der UN-Weltregierung möchte sie auf die Probe stellen und erlaubt ihnen einen Wettkampf auf dem Mars, dessen weite Landschaften sich als Schlachtfelder bestens eignen. Auch alte Minen und seltsame Reste von Energiequellen der Aliens dürfen für den Wettbewerb genutzt werden. Wer aus diesem Turnier als Sieger hervorgeht, erhält den Zuschlag.

Systemanforderungen

MINIMAL:

IBM-kompatibler PC mit Pentium 133 MHz-Prozessor
Windows 95
16 MB RAM
2MB SVGA-Grafikkarte
CD-ROM Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit
Soundkarte
Maus
30 MB freier Festplattenplatz

EMPFOHLEN:

IBM-kompatibler PC mit Pentium 200 Mhz MMX-Prozessor
Windows 95
32 MB RAM
Grafikkarte mit 3Dfx (Voodoo)-Chipsatz
CD-ROM Laufwerk mit achtfacher oder höherer Geschwindigkeit
Soundkarte
Maus
130 MB freier Festplattenplatz

OPTIONAL:

3D-Soundkarte nach dem A3D-Standard

UNTERSTÜTZTE 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN/ CHIPSÄTZE:

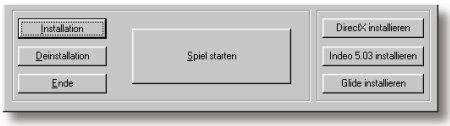
Matrox Mystique
NEC PowerVR
Voodoo Graphics
Voodoo Rush
Voodoo 2
ATI Rage Pro
3DLabs Permedia
nVidia RIVA 128

Installation

Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows 95. Legen Sie anschließend die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. ROBORUMBLE nutzt das Autoplay-Feature von Windows 95, d.h. nach dem Einlegen der CD-ROM wird das Installationsprogramm automatisch gestartet.

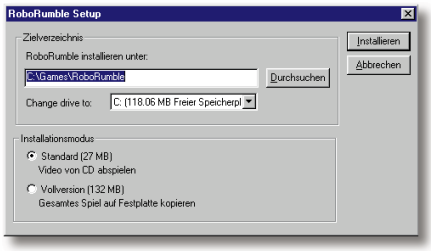
Das Installationsprogramm

Beim Start des Installationsprogramms wird eine Dialogbox mit diversen Schaltflächen geöffnet:



Die Schaltflächen auf der linken Seite der Dialogbox dienen der Installation des Hauptprogramms, die auf der rechten Seite der Installation von aktuellen Treibern, die von ROBORUMBLE benötigt werden.

Zur Installation von ROBORUMBLE betätigen Sie bitte die Schaltfläche -Installation. Es wird eine weitere Dialogbox zur Angabe der Optionen geöffnet.

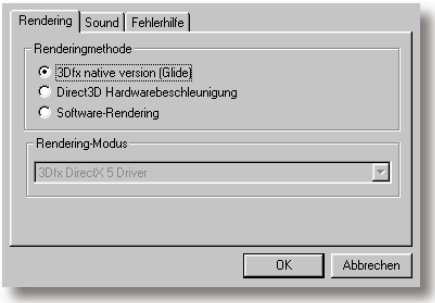


Sie haben nun die Möglichkeit, das Spiel vollständig oder im Standard-Modus zu installieren. Bei der Vollinstallation werden sämtliche benötigten Dateien inklusive der Videosequenzen auf Ihre Festplatte kopiert. Bei der Installation im Standardmodus werden hingegen nur die nötigsten Dateien auf Ihrer Festplatte installiert, die Videos werden weiterhin von CD abgespielt. Hinweis: Besitzer von CD-ROM-Laufwerken mit vierfacher Geschwindigkeit sollten eine Vollinstallation vornehmen, da es ansonsten zu Performanceproblemen beim Abspielen der Videos kommen kann. Über die Schaltfläche Durchsuchen haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Installationsverzeichnis zu wählen, über den Pfeilbutton neben dem Laufwerk-Fenster wählen Sie die gewünschte Festplatte. Klicken Sie nach dem Ein-

stellen der Optionen auf den Button Installieren. Das Programm wird nun installiert.
Hinweis: Das Spiel benötigt DirectX 5.0 oder höher. Klicken Sie bitte die Schaltfläche DirectX installieren im Startfenster an, wenn diese spezielle Microsoft-Schnittstelle für Spiele nicht auf Ihrem Computer installiert ist. Wenn Sie sich nicht sicher sind, klicken Sie auf DirectX installieren. Zum Abspielen der Videosequenzen wird eine Multimedia-Erweiterung benötigt. Klicken Sie für die Installation dieser Erweiterung auf die Schaltfläche Indeo 5.03 installieren. Besitzer von 3Dfx-Karten sollten die neueste Version der Glide-Treiber verwenden. Diese sind über Glide installieren verfügbar.

Spielstart

Legen Sie die ROBORUMBLE CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie in der Taskleiste auf die Schaltfläche Start, und öffnen Sie unter Programme die Programmgruppe Games, in der sich das ROBORUMBLE Symbol befindet.
Nach dem Anklicken wird erneut eine Dialogbox geöffnet, in der Sie entsprechend Ihrer Systemvoraussetzungen die Renderingmethode festlegen können. Besitzer einer Grafikkarte mit Voodoo- , oder Voodoo



2-Chipsatz sollten hier für das beste optische Ergebnis auf „3dfx native Version (Glide)“ klicken, Besitzer anderer, Direct3D-kompatibler 3D-Beschleuniger (z.B. Matrox Mystique, PowerVR, Riva 128 etc.) sollten Direct3D Hardwarebeschleunigung anwählen.

Nur, wenn sie nicht über eine leistungsfähige 3D-Karte verfügen, sollten Sie den Button Software-Rendering aktivieren. Per Klick auf die Schaltfläche Sound bestimmen Sie, wie die Klangausgabe im Spiel erfolgen soll. Die Schaltfläche Fehlerhilfe ermöglicht es Ihnen, diverse Parameter zu modifizieren, falls Sie beim Spielen auf Probleme mit der Grafik- oder Soundausgabe stoßen sollten.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche OK.

Bedienung des Spiels

Beim ersten Start von ROBORUMBLE werden zunächst das Intro und die Einleitung abgespielt. Nach der Ansprache des Präsidenten haben Sie die Wahl, aus welcher Sicht Sie das Spiel führen möchten:

-„Firepower“ Jack de Craft
-„Brainpower“ Mark Hopper

Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf das Bild des gewünschten Anführers. Entsprechend Ihrer Wahl des Kontrahenten stehen Ihnen die unterschiedlichen Waffen- und Chassistypen der jeweiligen Waffenschmiede zur Verfügung. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheint der Dialogscreen.

Dialogscreen

Auf der unteren Bildschirmhälfte sehen Sie die Abbildungen von fünf Ansprechpartnern. Entsprechend Ihrer Wahl der Konfliktpartei stehen Ihnen verschiedenen Figuren. zur Seite, die bestimmte Funktionen erfüllen. Renée Hopper, die Abgesandte des UN-Präsidenten, wird sie unabhängig von der gewählten Kriegspartei durch das Spiel begleiten.

ROBORUMBLE wird auf der Menüebene nicht über eine konventionelle Oberfläche mit verschiedenen Auswahlpunkten bedient, sondern durch die Konversation mit eben diesen Perso-

nen und Robotern. Nach der Auswahl eines Gesprächspartners können Sie mit ihm durch Betätigen der linken Maustaste kommunizieren. Ein Teil der Dialoge läuft vollautomatisch ab, manchmal müssen Sie sich hingegen für eine von verschiedenen Dialogalternativen entscheiden, indem sie die entsprechende Zeile mit der Maus anklicken. Das Einstellen der Optionen sowie die Verwaltung der Spielstände werden von Ihrem persönlichen Robo abgewickelt. Das Starten der nächsten Mission, der letzte Missionsreport, der Einkauf neuer Tips und Tools etc. wird hingegen durch den Dialog mit den anderen Charakteren gesteuert.

BEAUFTRAGTE DES PRÄSIDENTEN

Renée Hopper ist die gutaussehend Beauftragte des UN-Präsidenten. Obwohl eine Namengleichheit mit dem Anführer des Wettbewerbers „Brainpower“ vorhanden ist, besteht kein verwandtschaftliches Verhältnis. In den Gesprächen mit den Kontrahenten erweist sie sich als intelligent und selbstbewußt. Ihre Aufgabe ist es, den Wettkampf der beiden Gegenspieler aus neutraler Sicht zu beobachten und dem Präsidenten Bericht zu erstatten. Vor Beginn jeder neuen Mission erläutert sie das bevorstehende Ziel.

Steckbrief:
Name: Renée Hopper
Alter: 36 Jahre
Aufgaben im Spiel: erläutert das Ziel der nächsten Mission, startet neue Mission

Personen der „Firepower“-Seite

ANFÜHRER

Die Fraktion „Firepower“ wird von Jack de Craft angeführt. Er ist ein kampferfahrener Offizier der alten Garde und Militär aus Überzeugung. Aus den in nahezu unzählig vielen Schlachten gewonne-

nen Erfahrungen hat sich bei ihm eine feste Meinung herauskristallisiert: Durch Einsatz schwerster Geschütze ist jeder Gegner in die Knie zu zwingen. Für ihn ist der Krieg „Männersache“, und eine gute Gelegenheit für jeden, die von ihm hoch bewerteten Tugenden Ehre, Stärke, Loyalität und Hingabe unter Beweis zu stellen.

Steckbrief:
Name: Jack de Craft
Alter: 49 Jahre
Aufgaben im Spiel: Anführer der Wettbewerbspartei „Firepower“

BERATER

Tcheky Hertsok arbeitet das erste Mal für Jack de Craft. Die Wahl fiel auf ihn, da er für seine uneingeschränkte Loyalität gegenüber dem jeweiligen Auftraggeber bekannt ist. Bei einem Unfall vor 28 Jahren verlor er das rechte Auge, die Sehkraft konnte mit der damaligen kybernetischen Technik nur zu einem geringen Teil gerettet werden. Dies zwang ihn dazu, den Dienst bei den Streitkräften zu quittieren. Seitdem arbeitet er ausschließlich als militärischer Berater. Seine Informationen vermittelt er ohne abzuschweifen in kurzen und präzisen Sätzen, wobei ihm sein osteuropäischer Akzent allerdings oft zum Hindernis wird.

Steckbrief:
Name: Tcheky Hertsok
Alter: 61 Jahre
Aufgaben im Spiel: gibt Verteidigungsratschläge für die nächste Mission, faßt die Ergebnisse der letzten Mission zusammen

SPION

Niemand weiß, ob Max Angel der wahre Name dieses undurchsichtigen Informanten ist. Er bezeichnet sich selber als Mei-ster der Psychologie, hinterläßt aber eher den Eindruck eines Psychopathen. Von ihm ist nahezu nichts bekannt, außer daß die von ihm gelieferten Informationen in der Vergangenheit stets der Wahrheit entsprachen. Angels ruppiger Umgangston ist gewöhnungsbedürftig, seine „Dienstleistungen“

haben sich jedoch in vielen Einsätzen bewährt.

Steckbrief:

Name: Max Angel

Alter: 34 Jahre

Aufgabe im Spiel: verkauft Informationen über die gegnerische Strategie in der nächsten Mission, verkauft Informationen über gegnerische Neuentwicklungen

PROFESSOR

Professor Raphael Erdling hat sein Leben in den Dienst der Wissenschaft gestellt. Lassen Sie sich nicht von seinem etwas vertrottelten Aussehen täuschen, in seinem Inneren schlummert ein Genie. Er lebt zurückgezogen in seinem Labor und pflegt kaum Kontakte zur Außenwelt. Auch an dem Wettkampf ist er nicht interessiert, ihn reizt nur der wissenschaftliche Aspekt.

Steckbrief:

Name: Raphael Erdling

Alter: 101 Jahre

Aufgabe im Spiel: informiert über neue Chassis, informiert über neue Waffen, verkauft Booster, entwickelt Basisverbesserungen, entwickelt Überraschungserfindungen

ROBO-ASSISTENT

Auf den Namen Zuom IV hört Jack de Crafts persönlicher Robo. Er ist vermutlich das letzte Exemplar ein-er Baureihe, deren Produktion schon vor mehr als 50 Jahren eingestellt wurde. Um so erstaunlicher ist es, daß das Modell trotz leichter Beschädigungen an Außenhaut und Sprachmodul noch immer (fast) voll funktionsfähig ist.

Steckbrief:

Name: Zuom IV

Alter: 60 Jahre

Aufgabe im Spiel: Spielstände laden und sichern, neues Spiel beginnen, Multiplayer-Spiel starten, Optionen einstellen, Spiel beenden

Personen der „Brainpower“-Seite

ANFÜHRER

Auf der Seite des „Brainpower“-Konzerns nehmen Sie die Position von Mark Hopper ein. Er ist ebenfalls Offizier, genau wie sein Gegenspieler. Trotz seiner erfolgreichen Karriere als Militär sieht er
den Krieg nicht als Berufung. Für ihn ist es ein Job, den jemand erledigen muß. Im Gegensatz zu seinem Konkurrenten sieht er die Aussicht auf Erfolg nur beim Einsatz besonders raffinierter Technologien..

Steckbrief:
Name: Mark Hopper
Alter: 36 Jahre
Aufgabe im Spiel: Anführer der Wettbewerbspartei „Brainpower“

BERATER

Es ist nicht das erste Mal, daß Xen Kareyo und Mark Hopper zusammenarbeiten. Seit ihrem letzten gemeinsamen Einsatz verbindet die beiden ein freundschaftliches Verhältnis. Wenn Xen nicht gerade als Ratgeber tätig ist, verdient er sich sein Geld mit Schmuggel und anderen zum Teil nicht ganz legalen Geschäften.

Steckbrief:
Name: Xen Kareyo
Alter: 45 Jahre
Aufgabe im Spiel: gibt Verteidigungsratschläge für die nächste Mission, faßt die Ergebnisse der letzten Mission zusammen

SPION

Dieser Spion entspricht genau der Vorstellung, die man im allgemeinen

mit Vertretern dieser geheimnisvollen Branche verbindet.
Er tritt unter dem falschen Namen Sneogg auf, um seine wahre Identität geheim zu halten. Trotz seiner raffinierten Handlungsweisen ist an seiner Loyalität nicht zu zweifeln.

Steckbrief:
Name: Sneogg
Alter: unbekannt
Aufgaben im Spiel: verkauft Informationen über die gegnerische Strategie in der nächsten Mission, verkauft Informationen über gegnerische Neuentwicklungen

PROFESSOR

Professor Jonas Zhaydel ist einer der bekanntesten Wissenschaftler dieser Zeit. Nicht nur durch sein Aussehen erinnert er an ein Genie des 20. Jahrhunderts. Viele bahnbrechende Erfindungen beruhen auf seinen Forschungsergebnissen. Er ist sich seiner Größe durchaus bewußt, versucht sie aber zu überspielen, indem er sich mit einen Schleier aus wissenschaftlicher Neugier umgibt.

Steckbrief:
Name: Jonas Zhaydel
Alter: 90 Jahre
Aufgaben im Spiel: informiert über neue Chassis, informiert über neue Waffen, verkauft Booster, entwickelt Basisverbesserungen, entwickelt Überraschungserfindungen

ROBO-ASSISTENT

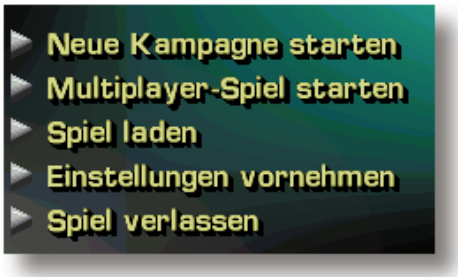
Gallagher ist ein Vertreter der neuesten Generation von Robos. Mit der Schaffung eines eigenen Bewußtseins bei einer Maschine verwirklichten die Forscher einen langgehegten Traum. Kurz nach Inbetriebnahme zeigte sich jedoch ein völlig unerwartetes Phänomen: Nahezu alle Modelle der Alpha-Serie entwickelten ein übersteigertes Selbstwertgefühl.

Steckbrief:
Name: Gallagher
Alter: 6 Monate
Aufgaben im Spiel: Spielstände laden und sichern, neues Spiel beginnen, Multiplayer-Spiel starten, Optionen einstellen, Spiel

beenden

Spieleinstellungen

Durch Anwahl Ihres persönlichen Robos haben Sie die Möglichkeit, sämtliche Spieleinstellungen vorzunehmen. Klicken Sie dazu im Dialogscreen das Bild von Zoum IV oder Gallagher (entsprechend Seite Firepower oder Brainpower) mit der linken Maustaste an.
Nach einem kurzen Dialog beim



ersten Aufruf erscheint das Menü mit den Elementen der Spielsteuerung.
Falls Sie das Spiel von vorne beginnen wollen, klicken Sie auf Neue Kampagne starten. Sie haben dann erneut die Wahl das Spiel aus Sicht von „Firepower“ oder „Brainpower“ zu starten.

Über Multiplayer-Spiel starten begeben Sie sich in die Steuerung für Netzwerkspiele. Diesem Punkt ist ein eigenes Kapitel im hinteren Teil des Handbuchs gewidmet.
Mit Spielstand laden rufen Sie die Liste aller bisher gespeicherten Spielstände auf. Wählen Sie einfach durch Anklicken jenen Spielstand aus, der geladen werden soll.Nach jeder erfolgreich beendeten Mission wird Sie Ihr Robo-Assistent fragen, ob Sie den Spielstand zwischenspeichern möchten.
Eine Möglichkeit zum Speichern des Spielstandes während einer Mission haben wir bewußt nicht eingebaut, um die Spannung beizubehalten.

Wählen Sie zum Speichern in der Spielstandliste eine freie Stelle aus und geben Sie eine kurze Beschreibung des zu speichernden Spielstandes ein. Drücken Sie zur Bestätigung die Eingabetaste auf Ihrer Tastatur. Sollten keine freien Speicherplätze mehr verfügbar sein, können die bereits vorhandenen mit einem neuen Spielstand überschrieben werden.

Über die Schaltfläche Einstellungen vornehmen im

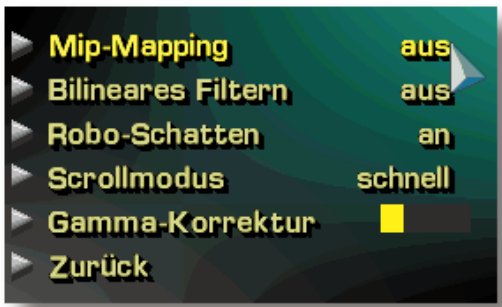
Hauptmenü öffnen Sie das Untermenü für

die Sound, Grafik- und Bedienungseinstellungen.

Unter der Option Sound haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärke von Effekten und Musik anzupassen. Bestimmen Sie die Lautstärke der gesamten Geräuschkulisse, d.h. Geschoßgeräusche, Explosionen usw,

indem Sie auf den Menüpunkt Lautstärke der Soundeffekte klicken.
Durch Betätigen der linken Maustaste wird der Lautstärkepegel verringert, mit der rechten Maustaste erhöht. Das jeweilige Niveau wird parallel zum ertönenden Signal optisch auf dem Scrollbalken angezeigt.
Die Einstellung der Musiklautstärke erfolgt in gleicher Weise unter dem Punkt Lautstärke der Musik.
Ein Klick auf Stereokanäle umkehren bewirkt, daß die Effekte, die zuvor aus dem linken Lautsprecher kamen, nun aus dem rechten ertönen und umgekehrt. Wählen Sie diese Option, wenn die Geräusche im Spiel ständig aus der falschen Raumrichtung zu kommen scheinen.
Nach beendeter Einstellung springen Sie durch die Anwahl von Zurück wieder in das Hauptmenü.

Unter der Option Grafik im Hauptmenü finden Sie die Einstellmöglichkeiten für folgende Punkte :



Die Menüpunkte Mip-Mapping und Bilineares Filtern haben nur auf PCs mit Beschleunigerkarten eine Funktion, die diese Features auch unterstützen. Der Punkt Scrollmodus legt fest, ob das Scrolling im Softwarerendering in feinen Abstufungen, aber langsam, oder in groben Abstufungen, dafür aber schneller erfolgen soll. Auf PCs mit 3D-Beschleunigern ist dieser Punkt inaktiv. Die Änderung sämtlicher Menüpunkte erfolgt durch einfaches Anklicken der entsprechenden Menüzeile, mit Ausnahme der Gamma-Korrektur. Die Helligkeitsregulierung erfolgt in gleicher Weise wie die Einstellung der Optionen im Soundmenü, d.h. linker Mausklick für dunkler, rechter Mausklick für heller.

Hinter dem Menüpunkt Steuerung im Hauptmenü verbergen sich die Einstellmöglichkeiten für Scroll-, -Dreh- und Zoomgeschwindigkeit der Kameraperspektive.

Die Einstellung erfolgt wiederum durch das Betätigen der linken bzw. rechten Maustaste.

Einarmiger Bandit

Wenn Sie etwas vom Professor, Berater oder Spion kaufen möchten, haben Sie die Möglichkeit dem Preis zuzustimmen, abzulehnen oder zu verhandeln. Verhandelt wird mit Hilfe einer abgewandelten Variante des einarmigen Banditen. Er besteht aus drei rotierenden Feldern, die nacheinander durch einen Klick auf die braune Taste an seiner rechten Seite gestoppt werden müssen. Die Differenz zum alten Kaufpreis ergibt sich aus der Summe der drei Felder.

Der Kaufpreis verringert sich um 5%

Der Kaufpreis verringert sich um 10%

Der Kaufpreis verringert sich um 15%

Der Kaufpreis erhöht sich um 5%

Der Kaufpreis erhöht sich um 10%

Der Kaufpreis erhöht sich um 15%

Sie erhalten das Gewünschte umsonst

Sie erhalten das Gewünschte überhaupt nicht, der Professor ist verärgert und läßt erst nach der nächsten Mission wieder mit sich reden.

Erscheint der Daumen nach oben oder unten, wird das Spiel gestoppt, da die anderen Felder in diesem Fall nicht mehr berücksichtigt werden.

SPEZIELLE KOMBINATIONEN:

Bei dieser Kombination wird die Summe der Einzelwirkungen der Felder verdoppelt, d.h. hier insgesamt 60% Nachlaß.

Bei dieser Kombination wird die Summe der Einzelwirkungen der Felder verdoppelt, d.h. hier insgesamt 60% Zuschlag.

Konstruktions-Screen

Damit Sie Robos erstellen können, müssen Sie sich im Konstruktions-Screen befinden. Sie öffnen ihn, indem Sie nach gestarteter Mission die Leertaste betätigen.

Auf der linken Seite befinden sich die Ihnen zur Verfügung stehenden Waffensysteme, auf der rechten Seite die Chassis. Die Bandbreite der verfügbaren Module richtet sich nach der jeweiligen Mission. Die volle Palette der Fahrwerke und Waffen Ihres Konzerns werden Sie erst spät im Verlauf der Kampagne auswählen können.
Am unteren Bildschirmrand befinden sich die Slots für die sogenannten „Booster". Anders als Chassis and Waffentürme werden Ihnen Booster nicht automatisch zu Missionsbeginn zugeteilt. Stattdessen müssen Sie sie vor Beginn des Einsatzes bei Ihrem Professor erwerben. Jeder Booster, den Sie einmal eigekauft haben, ist fortan in jedem Level bis zum Ende des Feldzugs bereit zum Einbau in einen Ihrer Robos.
Bei den Boostern handelt es sich um Zusatzmodule, die die Funktion von Maschinen verändern können. Die genaue Beschreibung der einzelnen Module finden Sie in den nächsten drei Kapiteln.
Ein Robo wird aus jeweils einem Fahrwerk (Chassis) und einem Waffensystem kombiniert. Zusätzlich können Sie die Einheit mit einem Booster ausstatten, müssen es aber nicht. Grundsätzlich gilt, daß das Chassis die Art und Geschwindigkeit der Fortbewegung sowie die Panzerung eines Robos bestimmt, während das gewählte Waffensystem für den Angriffsmodus sowie die Feuerkraft, Feuerreichweite und -frequenz ausschlaggebend ist.
Die einzelnen Module werden durch einfaches Anklicken ausgewählt, wobei um die jeweils aktivierten Baugruppen ein Rahmen erscheint.

Die aktuelle Kombination aus Chassis und Waffe wird im Rahmen in der Mitte des Bildes angezeigt. Bei jedem Anklicken des Bildes geben Sie einen Robo entsprechend der gewählten Kombination in Auftrag, der nach Fertigstellung an der eigenen Basis erscheint. Wahlweise können Sie die Bestellung auch mit der Eingabetaste durchführen. Wollen Sie eine andere Kombination als die im Mittelfenster gezeigte bauen, klicken Sie auf das Modul, das Sie statt des momentan ausgewählten für Ihren Robo verwenden wollen.

Haben Sie zuvor einen Booster angeklickt und möchten nun eine Einheit ohne Booster erstellen, klicken Sie ein zweites Mal auf das Boostericon, um es zu deaktivieren. Wie Sie sich auch entscheiden, bedenken Sie immer, daß Ihnen nur ein bestimmter Betrag zur Herstellung von neuen Einheiten zur Verfügung steht, der in der Mitte des Bildschirms unter Geld angezeigt wird. Wieviel Ihnen von Ihrem Budget für den Bau des aktuellen Robos abgezogen wird, sehen Sie unter Preis in der Bildschirmmitte. Wollen Sie sich über die Eigenschaften der einzelnen Bauteile informieren, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger über das entsprechende Modul und warten eine Sekunde. Es erscheint ein PopUp-Fenster mit den Daten. Bei den Waffen sind dies der Name der Einheit, die Zeit, die für das Nachladen nach einem Schuß vergeht, die Reichweite, die Feuerkraft und der Preis. Bewegen Sie den Mauszeiger über ein Chassis, erhalten Sie seinen Namen, die Panzerungsstärke, die Geschwindigkeit sowie den Preis, während die Informationen über die Booster aus Name, Funktion und Preis bestehen.
Wollen Sie auf das Schlachtfeld zurückkehren, drücken Sie erneut die Leertaste.

Tip: Zwischen Anforderung und Fertigstellung eines Robos vergeht je nach Komplexität des Modells eine gewisse Zeit. Sie sollten den Professor fragen, ob er eventuell eine Verbesserung erzielen kann.

Chassis

Chassis der „Firepower“-Seite

2-BEIN

Dieses Chassis besteht aus zwei mechanischen Beinen und ähnelt dem Gegenstück aus der Fabrikation des Konkurrenten. Obwohl beide Varianten ursprünglich auf den gleichen Konstruktionsplänen basieren, hinterläßt das Modell des Gegners einen höher entwickelten Eindruck. Auffällig im Gegensatz zu der schweren 4-Bein Version ist die geringere Bauhöhe, was sich nachteilig bei der Geschwindigkeit an Land und bei der Bewältigung von Wassertiefen erweist. Aufgrund der geringeren Tragfähigkeit ist die Panzerung entsprechend schwächer ausgelegt.

SCHWERES 4-BEIN

Bei dieser Konstruktion handelt es sich um eine Weiterentwicklung des 2-Beins, um die Stabilität und Tragfähigkeit der Einheit zu erhöhen. Trotz stärkerer Panzerung als beim Vorgängermodell konnte die Geschwindigkeit der Einheit durch weiterentwickelte Beinsegmente an Land gesteigert werden. Da die neuen Stützen erheblich höher sind, kann ein Robo mit diesem Fahrwerk an seichten Stellen durchs Wasser gehen und so Stellen erreichen, an die andere Robos nicht gelangen können.

KÄNGURUH

Ingenieure ließen sich bei ihrer Arbeit schon oft von Vorbildern in der Natur inspirieren. So auch in diesem Fall. Obwohl die Konstruktion schwerfällig wirkt, sind mit diesem Chassis kleinere Sprünge möglich. So können Hindernisse wie z.B. Rohre überwunden werden. Für die Vorbereitung zum Sprung wird allerdings etwas Zeit benötigt. Das Känguruh ist aufgrund seiner Fortbewegungsweise nicht in Tunneln einsetzbar.

RAUPE

Die Raupe ist eine modifizierte Variante des Unterteils von im 20. Jahrhundert verwendeten Kettenfahrzeugen. Damals wie heute beeindruckt dieses Fahrwerk durch seine extrem widerstandsfähige Panzerung, hat jedoch einen entscheidenden Nachteil: Aufgrund der leider nicht nur starken, sondern auch schweren stählernen Panzerplatten ist die Geschwindigkeit vergleichsweise gering. Preislich gesehen bewegt sich die Raupe im Mittelfeld der „Firepower"-Chassis.

4-RAD

Das 4-Rad wird in der Kategorie Höchstgeschwindigkeit nur noch vom Jet-Car der Brainpowerfraktion übertroffen. Um möglichst wenig von den eigentlichen Eigenschaften eines Hochgeschwindigkeitsfahrwerks zu verlieren, wurde das gänzlich aus einer brandneuen Kohlefaserverbindung hergestellte Chassis mit einer sehr leichten Panzerung ausgestattet. Trotz seiner vergleichsweise guten Leistungsfähigkeit ist es dem Firepower-Konzern gelungen, das 4-Rad zu einem sehr günstigen Preis auf den Markt zu werfen.

AMPHIBIUM

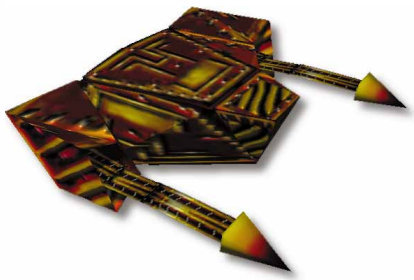
Das Amphibium basiert auf den Bauplänen des 4-Rads. Es wurden zwei weitere Achsen hinzugefügt und der stromlinienförmige Corpus durch einen etwas klobig anmutenden Schwimmkörper ausgetauscht. Die aus diesem Umbau resultierende Fähigkeit, sowohl Ziele auf dem Wasser als auch an Land zu erreichen, wurde durch eine niedrigere Geschwindigkeit erkauft. Auf der Habenseite kann das Amphibium jedoch auch eine stärkere Panzerung als sein wasserscheuer Vetter verbuchen.

PROPELLER

Einige Orte sind mit Bodentruppen nur unter großen Mühen erreichbar. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit einer fliegenden Einheit. Um einen Vertreter dieser Gattung handelt es sich beim Propeller. Man kann mit ihm ohne Reichweitenbegrenzung über alles hinwegfliegen. Das Prinzip ähnelt dem eines Fluggeräts des 20. Jahrhunderts, dem Helikopter. Vorsicht! Sobald die Einheit abgehoben hat, genügt schon schwacher Beschuß, um sie zu zerstören. Nitrogranaten können dem Propeller jedoch nicht gefährlich werden.

SCHNECKE

Mit der Schnecke steht Ihnen ein fast unzerstörbares Fahrwerk zur Verfügung. Aufgrund seiner vorbildlichen Panzerung macht seine Geschwindigkeit dem Namen allerdings alle Ehre. Dieses Chassis ist dermaßen langsam, daß es lediglich als stationäre „Artilleriestellung“ in unmittelbarer Nähe der eigenen Basis plaziert werden sollte. Der stolze Preis von 500 Geldeinheiten positioniert die Schnecke zusammen mit dem Nuke und dem Kubus in der absoluten Spitzengruppe der Kostenpyramide aller Robomodule.



Chassis der „Brainpower“-Seite

2-BEIN

Der Name ist mehr als eine vage Andeutung: Dieses Chassis besteht aus zwei mechanischen Beinen. Die Unterschiede zum Pendant der Konkurrenz sind marginal, dennoch wird das Brainpower-2-Bein von Experten als leistungsfähiger eingestuft. Zweibeinkonstruktionen gehören zu den ältesten Robomodulen, sie haben sich tausendfach im Fronteinsatz bewährt. Somit ist es nicht verwunderlich, daß beide Wettbewerber trotz der großen Auswahl an überlegenen Chassis mit einem 2-Bein an den Start gehen.

TELEPORTER

Ein mit diesem Chassis ausgerüsteter Robo kann sich in pure Energie auflösen und an einem anderen Ort blitzartig wieder auftauchen, wobei die Entfernung auf wenige Felder begrenzt ist. Zur Überwindung längerer Strecken sind mehrere Teleportvorgänge in Serie notwendig. Der Dematerialisierungsprozeß nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Einheit unfähig ist, gegnerischen Beschuß zu erwidern.

JET-PACK

Das Jet-Pack wurde aus dem Jet-Car entwickelt. Mit dieser Einheit ausgerüstete Robos sind in der Lage, kleinere Hindernisse zu überfliegen. Aufgrund der Triebwerkskonstruktion, die dem Jet-Pack nur auf festem Untergrund genügend Auftrieb verleiht, ist dieses Chassis nicht in der Lage, Wasser- oder Säureflächen zu überfliegen. In der Luft ist die Einheit vor Nitrogranaten geschützt. Das Jet-Pack ist ein Chassis mittlerer Preislage.

SPINNE

Die Spinne wurde als standfestere Alternative zum 2-Bein entwickelt. Wie so oft in der Geschichte der Technik diente Mutter Natur den Brainpower-Ingenieuren als Vorbild. Anders als ihre lebendigen Geschwister verfügt die mechanische Spinne jedoch nicht über acht, sondern nur vier Beine. Die Spinne ist beim Geschwindigkeitsvergleich mit dem 2-Bein klar unterlegen, dafür aber durch ihre gute Panzerung wesentlich widerstandsfähiger.

JET-CAR

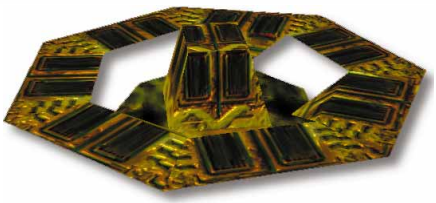
Wenn Sie auf der Suche nach einem besonders schnellen Fahrwerk sind, sollten Sie sich für das Jet-Car entscheiden. Es kann zwar weder springen noch fliegen, dafür erreicht es gute Spitzengeschwindigkeiten. Das Geheimnis liegt in der Art des Antriebs. Das Jet-Car nutzt die Energie zweier Jet-Triebwerke, die auf der Oberseite des Chassis befestigt sind. Um möglichst wenig von den eigentlichen Eigenschaften eines Hochgeschwindigkeitsfahrwerks zu verlieren, wurde das Jet-Car mit einer vergleichsweise leichten Panzerung ausgestattet.

LUFTKISSEN

Hierbei handelt es sich um eine amphibische Einheit,deren konventioneller Antrieb es ihr erlaubt, sich mit gleichbleibend mäßiger Geschwindigkeit sowohl zu Lande als auch zu Wasser zu bewegen. Auch Säureflächen stellen für dieses Chassis kein Hindernis dar. Frühe Prototypen bereiteten vor allem hinsichtlich der Panzerung Kopfzerbrechen, letzlich haben die Entwickler dieses Problem aber mit Bravour gelöst. Der pralle Luftsack konnte durch eine formflexible Polylegierung vor den Auswirkungen von Nitrogranaten geschützt werden und macht nun auch gegenüber schwerem konventionellen Beschuß eine gute Figur.

ANTIGRAVITON

Eines der bestgehüteten Geheimnisse der Brainpower-Labors: Wie funktioniert der Anti-Schwerkraftantrieb? Zahllose Spione haben sich an dieser Frage die Zähne ausgebissen. Für jedermann offen sichtbar ist hingegen die Leistungsfähigkeit dieses Systems. Mit dem Antigraviton ausgestattete Robos können jedes beliebige Hindernis überwinden. Dabei erreichen sie eine mäßige Geschwindigkeit. Sobald sich die Einheit in Bewegung befindet, genügt eine geringe Beschädigung, um sie zu zerstören. Wie bei allen Lufteinheiten sind auch hier Nitrogranaten wirkungslos.



KUBUS

Der Kubus ist absolut unzerstörbar – Zumindest, solange er in Bewegung ist. Dabei erreicht er nicht gerade atemberaubende Geschwindigkeiten. Zudem kann während der Bewegung nicht gefeuert werden, denn um sich zu rühren, verpackt der Kubus die Waffen in sein Inneres. Am Zielort angelangt benötigt der Kubus um die Waffen aus seinem Inneren auszufahren nicht nur ein, sondern gleich fünf Felder Standfläche. Man kann den Kubus überlisten, indem man sich ihm in engen Passagen in den Weg stellt und ihn dadurch sowohl an der Fortbewegung als auch am Angriff hindert.

Waffensysteme

Waffen der „Firepower“-Seite

MG

Das schwere MG verschießt in hoher Frequenz Stahlgeschosse, die nicht abgeblockt werden können. Es nützt also nichts, wenn der Gegner bei einer Rudelattacke von MGs auf seine Basis versucht, einen Robo als Kugelfang in die Schußlinie zu stellen. Die Feuerkraft des MGs ist im Vergleich zu anderen Einheiten nicht überwältigend, die Tatsache, daß das MG ununterbrochen feuert, ist jedoch positiv hervorzuheben. Seine schnelle Verfügbarkeit und der geringe Preis haben das MG zum Rückgrat vieler Feldzüge gemacht.

RAKETENWERFER

Der Raketenwerfer feuert immer zwei ungelenkte Detonationsflugkörper gleichzeitig ab. Obwohl auch die Raketen nicht die schlagkräftigste Waffe sind, erzielen sie noch immer eine größere Wirkung als das MG. Das Nachladen nimmt jedoch eine nicht zu unterschätzende Zeit in Anspruch. Insgesamt ist der Mehrpreis von 50 Geldeinheiten gegenüber dem MG durch das erhöhte Angriffspotential durchaus gerechtfertigt.

ZIELSUCHENDE RAKETE

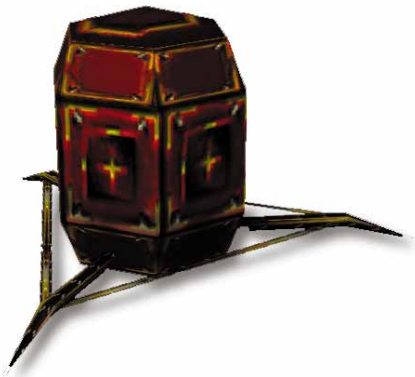
Diese Raketen suchen sich den Weg zu ihrem Ziel wenn es sein muß auch um Ecken herum, so daß der Robo aus der Deckung heraus angreifen kann. Die Raketen, die einen blauen Schweif hinter sich herziehen, sind relativ langsam. Das hat zur Folge, daß schnelle feindliche Einheiten ihnen ausweichen können. Insgesamt ein relativ teures, aber auch effektives Modul.

MINENLEGER

Robos, die mit dieser Waffe ausgestattet sind, können an feindlichen Einheiten Sprengladungen anbringen. Dazu müssen sie sich in unmittelbarer Nähe des anvisierten Feindes befinden. Dieser detoniert unabhängig von seiner Bauart nach einem Countdown von 30 Sekunden, sofern er nicht schon eher von anderen Robos zur Strecke gebracht wird. Nutzen Sie die Zeit , um Ihre eigene Einheit aus der Gefahrenzone zu bringen, damit sie durch die Explosion nicht beschädigt wird.

OILER

Der Oiler ist eine Defensivwaffe, mit der Sie den Boden mit Öl überziehen können. Feindliche Einheiten, die sich auf diese Öllache begeben, werden für 30 Sekunden in ihrer Vorwärtsbewegung gehindert. Sie bleiben allerdings kampffähig, so daß man ihnen mit Waffen größerer Reichweite zu Leibe rücken sollte. Der Oiler muß relativ nah an sein „Opfer" herangeführt werden, damit die Ölgranate ihren Bestimmungsort erreichen kann. Bedenken Sie immer, daß diese Waffe nicht den geringsten Schaden anrichten kann. Sie sollte also stets im Verband mit anderen Robos eingesetzt werden.



MAGNETON

Diese Waffe baut ein magnetisches Feld auf, mit dem gegnerische Einheiten gegen Mauern oder in Säurebecken geschleudert werden können. Dies kann zu nicht unerheblichen Beschädigungen führen. Um sein zerstörerisches Werk vollführen zu können, muß sich das Magneton genau wie der Oiler in sehr großer Nähe zum Ziel befinden. Preislich markiert diese Waffe die goldene Mitte im Spektrum des verfügbaren „Firepower"-Arsenals.

KRAFTFELD

Für den Einsatz des Kraftfeldes benötigen Sie mindestens zwei Robos, die mit dieser Waffe ausgestattet sind. Das zwischen den Robos entstehende Feld beschädigt jeden Feind, der hindurch geht. Ein wesentlicher Faktor beim Einsatz des Kraftfeldes ist, daß die Funktion dieser Waffe nur gewährleistet ist, wenn sich die Einheiten im Stillstand befinden. Die Stärke des Feldes ist abhängig von der Entfernung der verbundenen Einheiten zueinander und kann durch weitere Robos erhöht werden.

NUKE

Hierbei handelt es sich um eine Kamikaze-Einheit, die ein gewaltiges Zerstörungspotential in sich birgt. Mit dem Nuke ausgestattete Robos zerstören nicht nur das anvisierte Ziel, sondern decken ein weiträumiges Gebiet mit einem Teppich aus Explosionen ein, der meist auch alle anderen Gegner in Reichweite liquidiert. Angesichts der horrenden Kosten dieser Waffe bietet es sich an, sie auf einem relativ preisgünstigen Fahrwerk zu montieren, da nach der Explosion ohnehin nichts von der Einheit übrig bleibt.

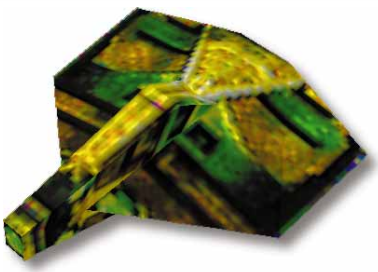
Waffen der „Brainpower“-Seite

LASER

Eine Standardwaffe, die keiner weiteren Erklärung bedarf. Es ist ratsam, die Effektivität des Laser durch den Einsatz eines Boosters zu erhöhen. Der einzige gravierende Vorteil des Lasers ist sein geringer Preis, was ihn dazu prädestiniert, in großen Stückzahlen als „Kanonenfutter“ oder „Türstopper“ eingesetzt zu werden.

PULSE GUN

Die Pulse Gun funktioniert mit elektromagnetischen Wellen. Sie wird von Professor Zhaydel bereits kurz nach Beginn des Wettkampfs entwickelt und steht Ihnen fast die gesamte Dauer des Feldzugs über zur Verfügung. Ihr Schuß durchdringt feindliche Robos und kann dahinter stehende Einheiten ebenfalls in Mitleidenschaft ziehen. Die Wirkung verliert sich erst beim Auftreffen auf eine Mauer. Gerade als Wachtposten an langen, schmalen Stegen oder Passagen, die der Gegner gezwungenermaßen im Gänsemarsch durchquert, ist die Pulse Gun ideal geeignet.



ERASER

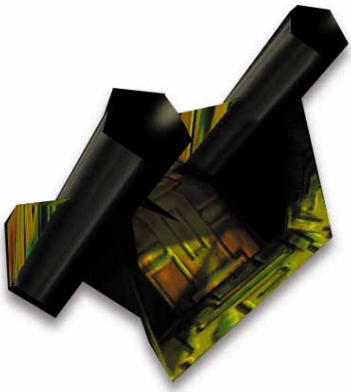
Der Eraser basiert auf der Lasertechnologie. Doch im Gegensatz zu dieser Standardwaffe kann er durch Mauern schießen und erzielt nicht zuletzt durch seinen dreisträngigen Hochfrequenzenergiestrahl eine wesentlich größere Wirkung beim Feind. Leider erfaßt der Zielsucher nur bewegliche Ziele, es sei denn, sie befinden sich in unmittelbarer Nähe. Auch die lange Nachladezeit gehört zu den negativen Eigenschaften des Erasers.

BUZZER

Hierbei handelt es sich um einen starken Elektroschocker, der seine Wirkung nur in unmittelbarer Nähe des potentiellen Opfers entfaltet. Wesentlich effektiver kann diese Waffe eingesetzt werden, wenn Sie an Ufern postieren und Ziele auf der Wasseroberfläche anvisieren. Die elektrische Leitfähigkeit des Wassers sorgt dafür, daß außer dem eigentlichen Ziel auch alle anderen Gegner, die sich zum Zeitpunkt der elektrischen Entladung im See befinden, vom Buzzer beschädigt werden.

NITROGRANATE

Wenn ein Gegner von diesen mit flüssigem Stickstoff (Nitrogen) gefüllten Granaten getroffen wird, gefriert er für die folgenden 30 Sekunden. In dieser Zeit reicht ein einziger Treffer aus, um ihn zu zerstören. Sollte er in dieser Zeit unbehelligt bleiben, kann er danach unbeschadet wieder in das Kampfgeschehen eingreifen. Die Effektivität der Waffe kann, ähnlich wie beim Buzzer, durch den Einsatz im Wasser erheblich gesteigert werden, um mehrere Feinde gleichzeitig zu lähmen.



DISTURBER

Sobald ein feindlicher Robo in die Reichweite des kreisförmigen Disturberfeldes gelangt, wird er komplett handlungs- und bewegungsunfähig. Der Disturber richtet gegenüber Robos zwar keinen weiteren Schaden an, doch seine lähmende Funktion ermöglicht es anderen Einheiten, das paralysierte Opfer in Seelenruhe zu demontieren. Greift ein Disturber die feindliche Basis an, wird dies dadurch signalisiert, daß sich sein Kraftfeld von hellblau nach gelb verfärbt.

WIRBELWIND

Diese Waffe zeigt ähnliche Auswirkungen wie das Magneton des Kontrahenten. Ein vom Wirbelwind erfaßter Robo wird zunächst zehn bis zwanzig Meter in die Höhe gewuchtet, taumelt dann unkontrolliert durch die Luft, bis er gegen die nächste Wand oder sogar in ein Säurebecken geschleudert wird, was nicht gerade spurlos an ihm vorüber geht. Der höhere Preis gegenüber dem Magneton ist durch die höhere Reichweite und die geringere Nachladezeit gerechtfertigt.

INFECTOR

Der Infector ist eine biologische Waffe, die genetisch manipulierte Bakterien verschießt. Ein Robo, der mit diesen Metallfressern infiziert ist, löst sich langsam aber unausweichlich in seine Bestandteile auf. Der Infector benötigt eine erhebliche Zeitspanne, um seine Biocontainer nach einem Angriff wieder mit Sporen zu füllen und kann zudem nur aus nächster Nähe eine wirkungsvolle Infektion hervorrufen, demzufolge gehört er zu denjenigen Einheiten, die man gezielt auf besonders starke gegnerische Robos ansetzen sollte.

Booster

Bei den Boostern handelt es sich um Energiephänomene, die die Funktionsweise von Maschinen zum Teil gravierend verändern. Sie werden in zwei unterschiedliche Gruppen eingeteilt; die käuflichen Booster und die Alien Booster.

Käufliche Booster

Die käuflichen Booster sind im Dialogscreen bei dem jeweiligen Professor erhältlich. Nach dem Einkauf sind sie im Konstruktions-Screen am unteren Bildschirmrand auswählbar. Der mit dem Professor ausgehandelte Kaufpreis ist nur für die Bereitstellung des Boosters gezahlt worden, für den Einbau in einen Robo fallen weitere Kosten an. Nicht alle Booster sind von Anfang an erhältlich.

GESCHWINDIGKEITSBOOSTER

Bewirkt eine Verdoppelung der Geschwindigkeit.

DREHGESCHWINDIGKEITSBOOSTER

Verdoppelt die Dreh geschwindigkeit.

FEUERKRAFTBOOSTER

Bewirkt eine Erhöhung der Feuerkraft um 30 %.

REICHWEITENBOOSTER

Vergrößert die Reichweite der eingesetzen Waffe um zwei Felder.

SCHUßFREQUENZBOOSTER

Bewirkt eine Erhöhung der Schußfrequenz um 30 %.

SCHUTZSCHILDBOOSTER

Bewirkt eine Verringerung der Schäden um 30 %.

TARNBOOSTER

Tarnt den Robo, bis er das erste Mal feuert. Nicht von Anfang an erhältlich.

MAXIMUM-ANGRIFFSBOOSTER

Kombiniert die Eigenschaften von Feuerkraft-, Reichweiten- und Schußfrequenzbooster, kostet jedoch auch das Dreifache. Nicht von Anfang an erhältlich.

MAXIMUM-VERTEIDIGUNGSBOOSTER

Kombiniert die Eigenschaften von Geschwindigkeits-, Drehgeschwindigkeits- und Schutzschildbooster, kostet jedoch auch das Dreifache. Nicht von Anfang an erhältlich.

Alien-Booster

Alien-Booster befinden sich direkt auf dem Schlachtfeld. Ein Robo kann diese Energie aufnehmen, ohne daß Ihnen dafür Credits abgezogen werden. Die Alien Booster verschwinden nach dem Aufsammeln permanent vom Schlachtfeld.

ALIEN-VERTEIDIGUNGSBOOSTER

Schützt den mechanischen Teil der Robos davor, Schaden zu nehmen. 90 Prozent der Energie eines Treffers werden einfach absorbiert.

ALIEN-WAFFENBOOSTER

Verbessert die Funktion jeder Waffe, wobei es nicht nur um eine Erhöhung der Feuerkraft geht. Für jede Waffe gibt es eine spezifische Wirkung. Sie werden überrascht sein, wozu dieser Booster imstande ist ...

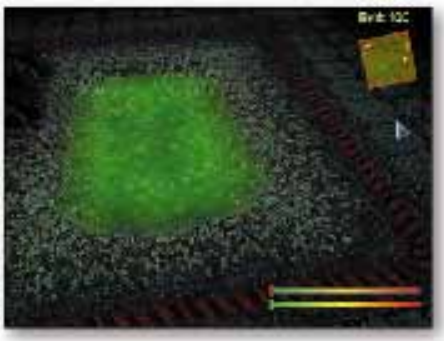
ALIEN-GESCHWINDIGKEITSBOOSTER

Erhöht die Geschwindigkeit der Fahrwerke zum Teil ganz erheblich.

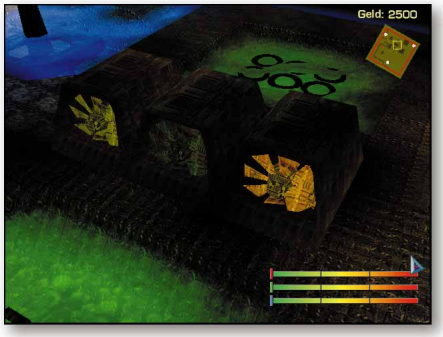
Die Schlachtfelder

In vielen Missionen werden Sie Wasserflächen und Säurebecken vorfinden.

Robos können Wasserflächen nur überwinden, solange ihre Waffen über der Wasseroberfläche bleiben, der Kontakt mit Säure ist dagegen für die meisten Einheiten absolut tödlich.



Deshalb sollten Sie auch auf Ventilatoren achten, da diese Ihre Robos wegschleudern und schlimmstenfalls genau in ein Säurebecken befördern können.



Des weiteren finden Sie auf einigen Schlachtfeldern Tore, die über im Boden eingelassene Schalter geöffnet werden müssen. Der Schalter ist nur so lange aktiv, wie sich ein Robo auf ihm befindet.

Verläßt er den Schalter, bleibt ihm nur ein kurzer Moment, um das Tor zu passieren. Ist er nicht schnell genug, wird er von dem sich schließenden Tor zerquetscht. Oftmals befinden sich Tore und zugehörige Schalter allerdings in größerer Entfernung voneinander, so daß Sie einen (vorzugsweise preisgünstigen) Robo als „Türstopper" mißbrauchen müssen, indem Sie ihn dauerhaft auf dem Schalter parken. Hüten Sie sich auch vor Schienenfahrzeugen, den sogenannten „Squishers", die alles zerstören, was ihnen in den Weg kommt.

Erste Schritte

Dieses Kapitel sollen Ihnen dazu dienen, sich mit den grundsätzlichen Spielmechanismen von ROBORUMBLE vertraut zu machen. Wählen Sie nach der Wiedergabe des Intros zuerst den Anführer, aus dessen Sicht Sie spielen möchten. Nach der Wahl befinden Sie sich im Dialogscreen, wo Sie von Renée Hopper in die erste Mission eingewiesen werden. Sie haben nun die Möglichkeit, die Mission sofort zu starten, oder vorher Informationen von Ihrem Berater bzw. dem Spion einzuholen, indem Sie durch einen Klick auf eines der Porträts am unteren Bildschirmrand mit der jeweiligen Person in Verhandlung treten. Dieselbe Verfahrensweise gilt für Ihren Professor, bei dem Sie die Gelegenheit haben, Booster, Basisverbesserungen und Überraschungserfindungen zu erwerben. Achten Sie jedoch auf Ihren Kontostand am oberen Bildschirmrand. Viele Erfindungen werden Sie sich erst leisten können, nachdem Sie einige Missionen bewältigt haben und sich Ihr Geldbeutel gefüllt hat. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf das Portrait von Renée Hopper und teilen Ihr mit, daß Sie die Mission jetzt beginnen möchten.

Nach dem Missionsstart befinden Sie sich auf dem Schlachtfeld. In der unteren rechten Ecke des Bildschirms wird der Ener-

gielevel Ihrer Basis angezeigt. Wie Sie sehen können, ist die Skala in drei gleich große Abschnitte unterteilt.

Jeder dieser Abschnitte repräsentiert eine der drei Energieschichten der Basis. Durch den Beschuß von feindlichen Einheiten steigt der Energielevel an. Wenn er zu hoch wird, explodiert die jeweils äußere Schicht und legt die darunterliegende frei, wobei alle feindlichen Robos in Sichtweite zerstört werden. Ihre eigenen Einheiten bleiben von der Detonation unbehelligt.

Die Basis kann sich auf diese Weise zweimal des erhöhten Energiepegels entledigen. Bei der dritten Explosion wird die Basis endgültig zerstört, und Sie können keine weiteren Robos mehr produzieren.

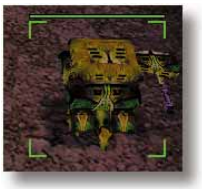
Wechseln Sie durch Betätigen der Leertaste in den Konstruktions-Screen und bestellen Sie Ihre Robos. In der ersten Mission stehen Ihnen lediglich zwei verschiedene Waffen und ein Chassis zur Verfügung. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über ein beliebiges Modul und warten Sie einen Moment, um Name, Preis und Eigenschaften der Einheit zu erfahren. Wenn Sie sich für eine Kombination entschieden haben, klicken Sie auf eine Waffe (linke Leiste) und ein Chassis (rechte Leiste). Die Kombination Ihrer Wahl erscheint als fertig montierter Robo im großen Fenster in der Bildmitte. Direkt darunter sehen Sie die Kosten der Einheit sowie Ihr Gesamtbudget für diese Schlacht. Klicken Sie nun auf das Abbild Ihres Robos in der Bildmitte.

Wenn Sie in die Ansicht des Schlachtfeldes zurückkehren, erscheint in der unteren linken Ecke folgende Anzeige:

Die Ziffer spiegelt die Anzahl der bestellten Robos wider, die gelbe, von oben nach unten wandernde Linie stellt den Fertigungsfortschritt des in Arbeit befindlichen Robos dar, während der Typ des hier dargestellten Robos der produzierten Einheit entspricht. Möchten Sie die Produktion des aktuellen Robos abbrechen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und klicken dann mit links auf dieses Fenster.
Rechts oben im Bild befindet sich eine Anzeige für Ihren derzeitigen Kontostand, direkt darunter eine Übersichtskarte. Der momentan sichtbare Teil des Schlachtfeldes erscheint als gelbes Rechteck.

Im Einzelspielermodus stehen die roten Punkte für die „Firepower"-Einheiten, die grünen für die „Brainpower"-Einheiten. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf der Übersichtskarte wechselt die Ansicht in den entsprechenden Bereich des Schlachtfeldes.

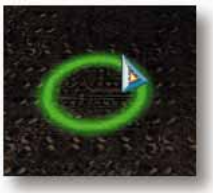
Nachdem Ihre ersten Robos fertiggestellt sind, können Sie diese entweder einzeln oder als Gruppe anwählen.



Um einen einzelnen Robo anzuwählen, müssen Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken. Daraufhin erscheint ein Energiebalken oberhalb des ihn umgebenden Rahmens, der Ihnen gleichzeitig den Status anzeigt. Um die Anwahl aufzuheben, drücken Sie einfach die rechte Maustaste.

Wenn Sie mehrere Robos aktivieren wollen, müssen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um die gewünschten Einheiten ziehen.
Dermaßen markierte Ansammlungen von Einheiten können Sie dauerhaft als Gruppe speichern, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und dann eine der Zahlentasten von 1 bis 6 betätigen. Anschließend können Sie die gespeicherte Gruppe jederzeit mit einem Druck auf

die entsprechende Zahlentaste reaktivieren. Natürlich funktioniert das nur, wenn die Gruppe nicht mittlerweile vollständig vom Gegner aufgerieben wurde. Um Ihre Robos zu einem bestimmten Punkt auf dem Schlachtfeld zu beordern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Ziel, zu dem sich die Einheit/Einheiten bewegen soll(en). An dieser Stelle erscheint ein grüner Kreis.



Ist das gewünschte Ziel nicht erreichbar (z.B. in der Mitte einer Wasserfläche), begibt sich die Einheit zum nächst möglich erreichbaren Punkt in der Nähe des ursprünglichen Ziels.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken, erscheint ein roter Kreis und das Ziel wird von Ihren aktiven Robos angegriffen. Eröffnet einer Ihrer ausgewählten Robos das Feuer, erscheint unter seinem Energiebalken ein zweiter, gelber Balken, der bei jedem Schuß auf volle Länge anschnellt. Danach schrumpft er, bis er nicht mehr zu sehen ist und Ihr Robo erneut feuert. Dieser Balken gibt die Zeit bis zur nächsten Schußbereitschaft der Einheit an.
Er hilft Ihnen in bedrohlichen Situationen einzuschätzen, ob es sich lohnt, noch einen Schuß abzuwarten oder lieber die Flucht zu ergreifen, um die Einheit zu retten. Bei Angriffen auf feindliche Einheiten müssen Sie selbstverständlich mit dem Verlust eigener Einheiten rechnen.

Anders als bei herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spielen wird bei ROBORUMBLE der Gegenwert der verlorengegangenen Einheit Ihrem Konto wieder gutgeschrieben, so daß Sie ohne Ressourcen sammeln zu müssen neue Robos produzieren können.
Sobald ein Robo zerstört wurde, können Sie beobachten, wie eine

geisterhafte Erscheinung, die sogenannte „Seele“, vom Ort der Zerlegung zurück in die Basis huscht.

Ist die Seele dort angekommen, fließt das Geld, das zur Erstellung des zerstörten Robos eingesetzt wurde, in vollem Umfang auf Ihr Konto zurück.

Nachdem Sie die Missionsaufgaben erfüllt haben und der Einsatz beendet ist, müssen Sie die Eingabetaste betätigen, um das Schlachtfeld zu verlassen. Anschließend erfolgt eine Auswertung der Mission, bei der Ihrem Konto entsprechend Ihrer Effizienz Prämien gutgeschrieben werden, die Sie für den Einkauf von Informationen und Neuentwicklungen verwenden können.
Wie hoch Ihre Prämie ausfällt, richtet sich nach Ihrem Abschneiden im Vergleich zu den vorgegebenen Bestmarken. Es gibt in jeder Mission Bestmarken für diverse Faktoren: Die zum Lösen benötigte Zeit, die verbliebene Energie der eigenen Basis bei Missionsende und die Effizienz, die sich aus dem Verhältnis der Anzahl produzierter Robos zu der Anzahl zerstörter Robos ergibt. Gelingt es Ihnen, mit einer der Bestmarken gleichzuziehen, winkt ein Bonus von einer Million Geldeinheiten. Das Übertreffen einer Bestmarke wird mit drei Millionen Geldeinheiten belohnt. Die neuen Rekorde werden auf der Festplatte gespeichert. Beginnen Sie eine neue Partie, wird es Ihnen also schwerer fallen, die begehrten Boni zu ergattern.

Weitere Tips und ausführliche Missionsbeschreibungen erhalten Sie in dem Original Lösungsbuch zu ROBORUMBLE aus dem SYBEX-Verlag. Eine Bestellkarte finden Sie in der Packungsbeilage Ihres Spiels.

Steuerung der Kamera

Die Perspektive, aus der Sie das Spielgeschehen auf dem 3D-Schlachtfeld betrachten, ist frei wählbar. Diese Funktion ist nützlich, wenn beispielsweise ein höheres Gebäude den Blick auf Ihre Truppen versperrt. Sie können Ihre virtuelle Kamera stufenlos drehen, neigen sowie hinein- oder herauszoomen.

Hierzu benutzen Sie das Tastenfeld oberhalb der Pfeiltasten. Die Tasten Entf und Bild-Runter drehen die Kamera um die Längsachse, Einfg und Bild-hoch verringern bzw. erhöhen den Abstand zu den Objekten, Pos1 und Ende neigen die Kamera um ihre Querachse.

Um den sichtbaren Bildauschnitt zu verschieben, fahren Sie mit der Maus an den Bildschirmrand. Der sichtbare Bereich wird dann in die jeweilige Richtung verschoben. Die gleiche Funktion erfüllen die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur.

Ein Druck auf F4 bewirkt, daß sich die Kameraperspektive blitzartig um 180 Grad dreht.

Sie können vier Kameraperspektiven dauerhaft abspeichern und danach jederzeit wieder aufrufen. Zum Speichern halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und betätigen dann eine der Tasten F5 bis F8. Für den Abruf drücken Sie die jeweilige F-Taste OHNE SHIFT.

Die gedrückte STRG-Taste und gleichzeitiges Drücken der Tasten F1 bis F4 dient dazu, die Kamera auf die Basis von Spieler 1, 2, 3 oder 4 zu richten.

Mehrspieler-Modus

ROBORUMBLE kann von bis zu vier Spielern im Netzwerk gespielt werden. Um ROBORUMBLE im Netzwerk spielen zu können, benötigen Sie nur eine Netzwerkkarte in allen am Spiel beteiligten Computern, sowie das TCP/IP-Netzwerkprotokoll. Dieses gehört entweder zum Lieferumfang von Windows 95, oder wird als Treiber zu Ihrer Netzwerkkarte geliefert. Alternativ zum Spiel im Local Area Network können Sie auch eine Verbindung zu Ihren Mitspielern über das Internet per Modem oder ISDN-Karte herstellen. Auch hier ist die Grundvoraussetzung das installierte TCP/IP-Netzwerkprotokoll. Das Netzwerkspiel funktioniert bei ROBORUMBLE nach einem einfachen Prinzip. Einer der Spieler ist der Spielleiter, auch „Host" genannt. Er bereitet das Netzwerkspiel vor und wählt alle Einstellungen. Sein Rechner dient als Game-Server und organisiert den reibungslosen Ablauf des Datenflusses zwischen den Spielern. Aus diesem Grund sollte es der schnellste Rechner sein.

Der Mehrspielermodus von ROBORUMBLE ist ein reiner „Deathmatch"-Modus, d.h. es gewinnt derjenige Spieler, der die Basen und Einheiten aller anderen Mitspieler vollständig vernichtet.

Um an einer Mehrspielerpartie teilzunehmen, müssen Sie Ihren Roboassistenten im Dialogscreen anklicken. Wählen Sie in dem erscheinenden Menü den Punkt Multiplayer-Spiel starten. Anschließend müssen Sie sich entscheiden, ob Sie der „Host" sein wollen, oder einem Spiel beitrten möchten.
Wenn Ihr Rechner der Host sein soll, klicken Sie auf die Option Ich möchte ein Spiel hosten. Das nachstehende Fenster für die Spieleinstellungen wird geöffnet:

Folgende Einstellungen können vorgenommen werden:

Karte: Wählen Sie hier aus, auf welcher der angebotenen Multiplayer-Levelkarten Sie spielen möchten.

Geld: Hier erhöhen (linke Maustaste) oder senken (rechte Maustaste) Sie den Geldbetrag, der jedem Spieler zur Verfügung steht, um Robos herzustellen.

Einheiten: Unter diesem Punkt legen Sie den Umfang der zur Verfügung stehenden Komponenten für die Einheitenproduktion fest.

Alien Booster: Wenn Sie während Ihres Netzwerkspiels auf Alien Booster zurückgreifen wollen, können Sie hier die entsprechende Einstellung vornehmen.

- Aus: Es werden keine Alien Booster auf dem Spielfeld verteilt.

- Einmal: Die Alien Booster verschwinden, nachdem sie das erste Mal aufgesammelt wurden und erscheinen danach nicht wieder.

- Respawn: Die Alien Booster verschwinden, nachdem sie aufgesammelt wurden, erscheinen aber nach einiger Zeit an gleicher Stelle wieder.

- Permanent: Die Alien Booster können beliebig oft und jederzeit von Robos aufgenommen werden.

Name: Geben Sie hier Ihre Kennung ein.

Seite: Entscheiden Sie sich für die Waffensysteme einer der beiden Kontrahenten (Firepower /Brainpower).

Unter den Optionsbuttons befindet sich das Infofenster für die teilnehmenden Spieler. Hier können Sie diverse Informationen über die verbundenen Mitspieler ablesen. Von links nach rechts sind dies im Einzelnen:
- Die Farbe der Einheiten/Basis des Mitspielers auf dem Schlachtfeld
- Der Name des Mitspielers
- Die IP-Adresse seines Rechners
- Sein Status
(BEREIT/NICHT BEREIT)
Die untere Bildschirmhälfte ist für das „Chatfenster“ reserviert, über das sie mit Ihren Mitspielern kommunizieren können. Tippen Sie hierzu einfach eine Mitteilung ein und drücken Sie

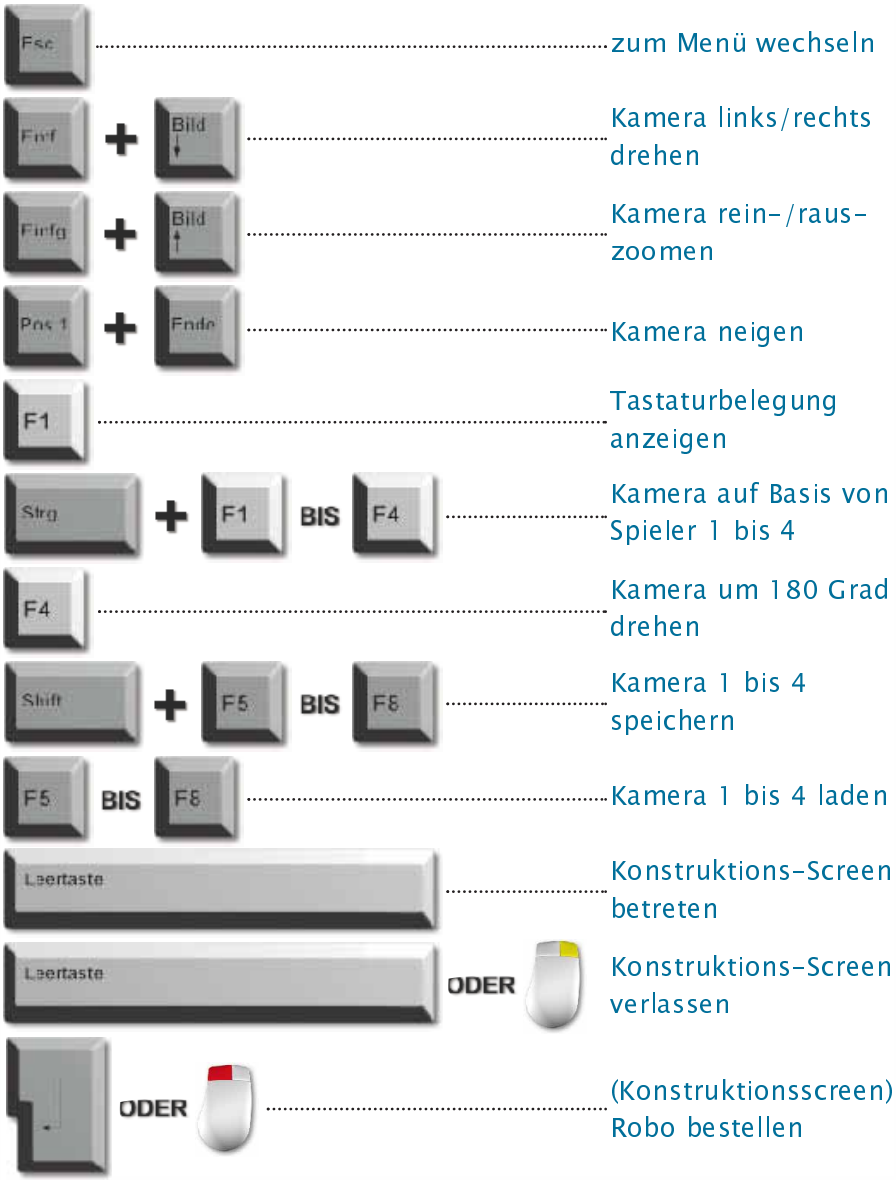
ENTER. Die Mitteilung erscheint nun im Chatfenster und kann von allen Spielern gelesen werden.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf Okay!, um das Spiel zu starten. Achtung: Erst wenn alle teilnehmenden Spieler sich in das Spiel eingeklinkt haben und Ihren Okay!-Button aktiviert haben, was dadurch angezeigt wird, daß hinter dem Namen des betreffenden Spielers und seiner IP-Adresse das Wort BEREIT erscheint, kann der Host das Spiel starten.

Wenn Sie einem Spiel beitreten wollen, wählen Sie ebenfalls den Menüpunkt Multiplayer-Spiel starten Ihres Robo-Assistenten an und klicken Ich möchte an einem Spiel teilnehmen an. Sie haben anschließend die Möglichkeit, den Server suchen zu lassen, oder direkt anzuwählen, sofern Sie die IP-Adresse kennen. Sobald Sie den Server ausgewählt haben, erscheint ebenfalls das oben abgebildete Fenster, wobei Ihnen nur die Einstellmöglichkeiten unter Name und Seite zur Verfügung stehen. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf Okay!, um dem Spielleiter zu signalisieren, daß Sie startbereit sind.

Ist die Partie gestartet, wird der gewählte Level geladen und Sie finden sich kurze Zeit später auf dem Schlachtfeld wieder. Die Übersichtskarte rechts oben zeigt Ihnen die gegnerischen Basen und deren Einheiten in der Farbe des jeweiligen Spielers an. Wollen Sie eine Botschaft an Ihre Mitspieler schicken, drücken Sie auf die Taste C. Ein Cursor erscheint und sie können die Nachricht eintippen. Betätigen Sie die ENTER-Taste, um die Botschaft abzuschicken.

Tastaturbelegung



(auf Produktionsicon)
Robo abbestellen

(auf Robo)
Robo auswählen

(auf Boden) Robo(s)
befehlen dorhin
zu gehen

(auf Gegner)
Gegner angreifen/
Status anzeigen

(auf Boden) Robo(s)
deselektieren

Gruppe von Robos
speichern

Gruppe von Robos
aufrufen

Screenshot
anfertigen

Mitteilung an Mit-
spieler (Multiplayer)

Pause an/aus

Kamera zentrieren

Antworten auf häufig gestellte Fragen

Ist RoboRumble auch unter Windows NT lauffähig?

Da das Spiel auf Microsofts DirectX 5.0 zurückgreift, es aber derzeit keine offiziellen DX 5.0-Treiber für Windows NT gibt, ist das Spiel ausschließlich auf Rechnern mit dem Betriebssystem Windows 95 intensiv geprüft worden. Mit den DX5.0-Treibern für Windows NT, die als Betaversion im Internet kursieren, war das Programm in unseren Tests zwar prinzipiell lauffähig, wir empfehlen jedoch den Einsatz von Windows 95.

Die Videosequenzen werden auf meinem Rechner nicht dargestellt.

Vergewissern Sie sich, daß Sie den Indeo 5.03-Treiber installiert haben. Ist er nicht installiert oder sind Sie sich nicht sicher, klicken Sie im Autostartmenü auf den Button Indeo 5.03 installieren.

Was tue ich, wenn die Wiedergbe der Videosequenzen stark stockt?

Sie besitzen vermutlich ein relativ langsames CD-ROM-Laufwerk und haben die Videos nicht auf Ihre Festplatte kopiert. Klicken Sie im Autostartmenü auf den Button Vollinstallation.

Ich besitze eine Direct3D-kompatible Grafikkarte und das Spiel läuft nicht bzw. fehlerhaft im Direct3D-Modus. Was kann ich tun?

Wenden Sie sich in diesem Fall an den Hersteller Ihrer Grafikkarte und fragen Sie nach neuen Treibern für DirectX für Ihr spezifisches Kartenmodell. Der Markt für 3D-Beschleuniger ist sehr schnellebig, so daß es für die Softwarehersteller unmöglich ist, Ihre Programme auf allen erhältlichen Karten zu prüfen. RoboRumble wurde auf folgenden Grafikkarten bzw. Chipsets auf Kompatibilität hin getestet bzw. optimiert:

- Matrox Mystique
- NEC PowerVR
- ATI Rage Pro
- nVidia RIVA 128
- 3DLabs Permedia

- Voodoo Graphics
- Voodoo Rush
- Voodoo 2

Wenn es keine andere Alternative gibt, starten Sie das Spiel im nicht-hardwarebeschleunigten Modus, indem Sie in der Schaltfläche Renderingmethode des Startfensters das Kästchen Software-Rendering aktivieren und dann auf OK klicken.

Was kann ich tun, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen?

In jedem Fall sollten Sie vor Start des Programms alle anderen Anwendungen, die Sie zuvor geöffnet haben, beenden. Je weniger Systemressourcen von anderen Programmen und/oder specherresidenten Tools (Virenscanner etc.) belegt werden, desto besser.

Warum höre ich während des Spiels keine Musik?

Prüfen Sie zunächst, ob evtl. die Option CD-Audio deaktivieren im Untermenü Fehlerhilfe des Startfensters angeschaltet ist. Trifft dies zu, schalten Sie sie durch einen Klick auf das Häkchen ab. Ist dies nicht die Ursache, überprüfen Sie, ob das CD-ROM-Laufwerk bzw. der Controller des Laufwerks in Ihrem Rechner mittels eines Audio-Kabels mit der Soundkarte verbunden ist. Nur dann wird die Musik von der CD-ROM abgespielt.

Warum kommt im Mehrspielermodus über Internet keine Verbindung zu den Mitspielern zustande?

Grundlage des Netzwerkspiels ist das installierte TCP/IP-Protokoll. Vergewissern Sie sich, daß diese Softwarekomponente auf Ihrem Rechner eingerichtet ist und daß Ihr PC bei Bedarf automatisch eine Verbindung zum Internet herstellen kann. Sie können auch manuell eine TCP/IP-Verbindung zum Internet herstellen, bevor Sie das Spiel starten. Nähere Informationen dazu, wie Sie das TCP/IP-Protokoll auf Ihrem Rechner installieren, finden Sie im Windows95-Handbuch.

Das Spiel im Netzwerk läuft auf meinem Rechner sehr langsam. Woran liegt das?

Während einer Multiplayerpartie müssen die Daten zwischen den Rechnern der teilnehmenden Spieler ständig vom Rechner des Spielleiters „synchronisiert werden. Den Takt für diese Synchronisation gibt der langsamste am Spiel beteiligte Rechner vor, daher kommt es bei großen Unterschieden in der Konfiguration der Teilnehmerrechner zu einem insgesamt langsameren Spielablauf.

Ich besitze ein „PC-Dash“ der Firma Saitek. Wenn ich die beigelegte Schablone einlege und den Barcode scannen lasse, funktionieren alle Tasten bis auf diejenigen zum Einstellen des Kamera-Neigungswinkels.

Es handelt sich um einen Druckfehler im Barcode der Karte. Benutzen Sie statt des Barcodes die SAI-Datei aus dem Verzeichnis PCDASH auf der RoboRumble-CD.

Technischer Support

Sollten Probleme auftreten, steht Ihnen unser technischer Support gerne zur Verfügung.

Der technische Support ist wie folgt erreichbar:

1. Telefon (0621)-48286-633
Mo-Fr von 14:00 - 18:00 Uhr

2. Telefax (0621)-48286-610
Mo-So von 00:00 - 24:00 Uhr

3. Internet
http://www.topware.de

Credits

METROPOLIS

Spieldesign und Idee:
Adrian Chmielarz

Produktionsmanager:
Grzegorz Miechowski

KI/Netzwerk/Tools/
Installationsprogramm:
Jaroslaw Kowalski

3D/Sound-Engine:
Bartosz Brzostek

Übersetzungstoolkit:
Bartlomiej Sokolowski

3D-Grafikdesign:
Andrzej Poznanski
Michal Kosieradzki

2D/3D-Grafiker:
Pawel Smyla
Ireneusz Konior

Soundeffekte und Musik:
Adam Skorupa

RoboRumble-Titelartwork und
Zwischensequenzen:
Ireneusz Konior
Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk
Otton Laskowski
Michal Nowak
Pawel Ruszkiewicz
Michal Sadowski
Pawel Smyla
Daniel Szymczuk

Metropolis Logoanimation:
Daniel Szymczuk

Map Design:
Adrian Chmielarz
Michal Kosieradzki
Grzegorz Miechowski
Andrzej Poznanski

Beta Testing:
Bartosz Brzostek
Adrian Chmielarz
Jaroslaw Kowalski
Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk
Otton Laskowski
Grzegorz Miechowski
Michal Nowak
Pawel Ruszkiewicz
Michal Sadowski

TOPWARE

Product Development Director:
Frank Heukemes

Product Development Manager:
Ulli Smidt

Übersetzung:
Mario Nowak
Arnevi Aulenko

Leitung der Übersetzung:
Patricia Bellantuono

Handbuch:
Matthias Kranich
Ulli Smidt

Beta Testing:
Frank Heukemes
Ulli Smidt
Achim Heidelauf
Alexandra Constanche
Marc Lemcke

Public Relations:
Detlef Richter

Tonschnitt und -mischung:
Stefan Dewald

TONSTUDIO MANNHEIM

Tonschnitt und -mischung:
Uwe Drumm

Sprecher:
„Basis“
Kerstin Kosok
„Vulture 15“
Kai Gärtner
„Erkundungseinheit“
Thorsten Gärtner
Erzähler
Michael Timmermann

DIGITAL PUBLISHING

Handbuch- und
Verpackungsdesign/Layout:
Christian Bigalk
Joe Bartsch

RoboRumble-Logodesign
und -animation:
Niels Horstmann
Christian Bigalk

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen